

UNITÀ DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE DI ED. CIVICA

CLASSE	2 H SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
MACRO UDA D'ISTITUTO	Bellezza è scoperta... scoperta è bellezza		
TEMA TRASVERSALE DEL CDC	L'acqua: la bellezza di una risorsa da riscoprire		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE DI RIFERIMENTO	COMPETENZA DIGITALE COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA		
	NUCLEI CONCETTUALI		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<p>COSTITUZIONE</p> <p>n.1 Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.</p> <p>n. 3 Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.</p> <p>n. 4 Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.</p>	<p>SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ</p> <p>n. 6 Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio.</p> <p>n.9 Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.</p>	<p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>n.10 Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<p>Costituzione</p> <p>1b) Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea. Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola.</p> <p>1c) Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale. Riconoscere, evitare e contrastare forme di</p>	<p>Sviluppo economico e sostenibilità</p> <p>6b) Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.</p> <p>9a) Conoscere le varie forme di criminalità, partendo dal rispetto delle regole.</p> <p>9c) Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.</p>	<p>Cittadinanza digitale</p> <p>10a) Ricercare, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza;</p> <p>10b) Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</p> <p>10c) Descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, alle informazioni e ai contenuti e navigare al loro interno;</p>

	violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.		
	4c) Apprendere un salutare stile di vita anche in ambienti sani ed un corretto regime alimentare.		
1. Italiano/Geografia /Storia/Religione 2. Lingue Straniere 3. Matematica/Scienze 4. Tecnologia 5. Arte 6. Musica 7. Ed. Fisica 8. Strumento musicale	CONOSCENZE		ABILITA'
	Le grandi conquiste dell'uomo e lo sviluppo sostenibile.		Sviluppa la partecipazione al contesto sociale di appartenenza con la scoperta del proprio ambiente e della propria identità.
	La bellezza del mondo sostenibile.		Si rapporta con l'ambiente che lo circonda.
	Vita sana e sviluppo sostenibile		Sviluppa atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute
	Gli impatti prodotti dall'attività costruttiva e dagli insediamenti umani sull'ambiente: alla scoperta della bellezza di soluzioni sostenibili		Progettare semplici abitazioni sostenibili tenendo conto dei limiti e delle potenzialità delle risorse naturali
	Arte. Alla scoperta della bellezza del mare che ha affascinato artisti di ogni epoca.		Sa ideare e progettare elaborati ricreando soluzioni creative, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo. Sensibilizza alla tutela e al rispetto dell'ambiente attraverso scelte sostenibili.
	Musica sull'acqua di G.F. Haendel.		Sa suonare piccoli brani musicali appartenenti al genere barocco (dalla Suite di G.F. Haendel, Ouverture e Alla Hornpipe), attinenti al tema dell'acqua (nello specifico la passeggiata a bordo del battello reale sul fiume Tamigi).
	I mondiali dello spreco: Qatar 2022		Conosce i benefici dell'acqua nell'ambito sportivo ed è sensibile al suo spreco
	Musica e bellezza: il piacere della dinamica e del fraseggio nel mondo sonoro		Suona lo strumento con attenzione all'aspetto interpretativo: dinamica sonora, fraseggio e variazioni dell'andamento (rallentando ed accelerando)
OBIETTIVI DI PROCESSO	➤ Sviluppare metodologie innovative per l'acquisizione delle competenze chiave ➤ Sviluppare una maggiore consapevolezza di sé attraverso una progettazione trasversale		
FASI DI LAVORO	1) Introduzione ai concetti di "SCOPERTA " e " BELLEZZA" 2) Definizione dell'argomento dell'UdA e analisi del contesto 3) Identificazione e classificazione dei concetti chiave inerenti l'argomento individuato nella fase 2 4) Progettazione creativa e compito autentico 5) Applicazione pratica della metodologia appresa 6) Valutazione formativa, autovalutazione e co-valutazione 7) Discussione e riflessioni conclusive 8) Costruzione di un portfolio digitale online dei contenuti e delle competenze acquisite		
COMPITO AUTENTICO	Ciascuna UdA disciplinare consisterà nell'elaborazione di un compito autentico, che dovrà avere natura multi-disciplinare. Tale compito potrà configurarsi in vario modo, anche come combinazione, tra gli esempi di seguito elencati. ✓ Simulazione interattiva o software online per creare compiti che richiedano agli studenti di prendere decisioni realistiche in situazioni simili a quelle che potrebbero affrontare nella vita reale. ✓ Piattaforma di risorse online dove costruire e condividere informazioni o esporre risultati e scoperte maturate durante l'UdA: video interattivi, podcast , presentazioni digitali o siti web. Si possono utilizzare strumenti come Google Site , per creare siti web, piattaforme come H5P dove costruire video interattivi che consentono scelte durante la visione. Blogger.com per creare blog gratis, Adobe Express per creare e condividere vari supporti social e multimediali, Trello per costruire bacheche online e gestire progetti. ✓ Gamification: compiti realizzati con giochi educativi o app di apprendimento che coinvolgono gli studenti in sfide basate su problemi da risolvere o sfide da affrontare. Tra le piattaforme utilizzabili: Minecraft Education , Genially , Kahoot! , SketchUP 3d , Learning APPS , Educaplay . ✓ Visualizzazioni interattive di dati: Se il progetto coinvolge dati o statistiche, gli studenti possono utilizzare strumenti di visualizzazione dei dati interattivi come Flourish per creare grafici dinamici e mappe.		

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Report o Portfolio Digitale che raccoglie e organizza in forma digitale lavori, riflessioni e apprendimenti nel corso del percorso didattico. Si può usare Visme, Adobe Express, oppure Emaze ✓ Videoconferenze o Webinar: Organizzare videoconferenze o webinar in cui si presenta il lavoro in modo interattivo a un pubblico online. Questo può coinvolgere anche esperti del settore o altri docenti. Si può usare Zoom o Microsoft Teams. ✓ E-Book o Diario di apprendimento: Gli studenti potrebbero tenere un diario in cui annotano le loro riflessioni personali, domande, scoperte e obiettivi durante l'unità, oppure scrivere saggi, lettere o articoli riflessivi sull'argomento dell'unità e sul loro processo di apprendimento. A tal proposito si può utilizzare Trello, Canva, Adobe Express, MyStorybook, Scriba ePub, o Epub Editor ✓ Progetti, gallerie artistiche e presentazioni innovative: Includere fotografie o descrizioni dettagliate dei progetti realizzati durante l'unità. Ad esempio, se l'unità si è concentrata sulla sostenibilità, gli studenti potrebbero mostrare modelli di energia solare o opere d'arte realizzate con materiali riciclati. Si può usare Canva, Emaze, Visme, Adobe Express ✓ Quadro concettuale: Un diagramma, una mappa concettuale o un organizzatore grafico che mostra le relazioni tra i concetti chiave dell'unità. Si può usare Visme o Trello
TEMPI	Intero anno scolastico
CAMPI DI OSSERVAZIONE DA VALUTARE	<ol style="list-style-type: none"> 1) Conoscenza dei contenuti: padronanza dei contenuti pertinenti all'argomento o al campo di studio affrontato nel compito autentico. Aspetti rilevanti: <ol style="list-style-type: none"> a) Precisione e completezza relative ai contenuti trattati nel compito b) Profondità di comprensione c) Capacità di integrazione e correlazione delle conoscenze acquisite d) Utilizzo critico e consapevole di fonti e risorse 2) Qualità degli interventi. Aspetti rilevanti: <ol style="list-style-type: none"> a) Chiarezza e coerenza comunicativa b) Efficacia della comunicazione c) Creatività e originalità d) Utilizzo di strumenti digitali e supporti multimediali 3) Rilevanza e accuratezza del lavoro svolto: Punti fondamentali: <ol style="list-style-type: none"> a) Allineamento del lavoro svolto agli obiettivi del compito b) Ricerca accurata delle fonti c) Presentazione chiara e comprensibile delle informazioni 4) Cooperazione: lavorare in modo collaborativo. Elementi da considerare: <ol style="list-style-type: none"> a) Contributo individuale b) Comunicazione interpersonale c) Rispetto e tolleranza per le opinioni e le prospettive altrui d) Efficacia del lavoro di squadra
VALUTAZIONE (da effettuarsi tramite apposite rubriche)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Valutazione di processo basato sull'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza ed europee, strutturata su indicatori di competenze e livelli di padronanza delle stesse. ➤ Valutazione di progetto strutturato su indicatori quali: fattibilità, coerenza, innovazione, valore aggiunto, presentazione-comunicazione, lavoro di gruppo. ➤ Autovalutazione incentrata su quattro criteri: partecipazione, comunicazione, organizzazione e progettazione